1

الصف الأول الإعدادى

2026

الكمبيوتر

و تكنولوجيا المعلومات والاتصالات



Katr Elnada

قطر الندى

اختبارات شهر إبريل

الاختبار الأول

مجاب عنه

15

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) تستخدم لغة البايثون فى تطوير تطبيقات الويب، وعلوم البيانات ، و الذكاء الاصطناعى ، و التعلم الآلى ، وبرمجة الألعاب . ( )

(2) المتغير باسم tech هو نفس اسم المتغير Tech ( )

(3) تنفذ الأكواد المكتوبة بلغة بايثون بدون توقف ويتجاهل الأخطاء الواردة فى الأكواد . ( )

(4) إذا تم حذف الكائن من على المنصة فإنه يتم حذفه أيضًا من منطقة الكائنات . ( )

(5) حجم الكائن ثابت لا يمكن تعديله فى برنامج Scratch ( )

(6) يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل C و ++C و Java . ( )

(7) يستخدم الأمر Repeat لتكرار حركة الكائن عدد محدد من المرات على المنصة . ( )

(8) يمكن استخدام كلمات مثل False أو True كاسم متغير فى لغة بايثون . ( )

السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) يمكن تعديل اسم .... بالضغط عليه وإعادة تسميته فى برنامج Scratch

الكائن	المنصة	البرمجة	غير ذلك

(2) توفر .... مجموعة من الأكواد والوظائف المجهزة مسبقًا لمساعدة المبرمجين فى أداء مهام محددة دون الحاجة إلى كتابه الأكواد من الصفر.

مكتبات بايثون	البرامج	المواقع	الأجهزة

(3) تستخدم لغة بايثون فى كتابة أوامرها كلمات تشبه ....

الرموز	الإنجليزية	الآلة	الأرقام

(4) يستخدم القسم .... للرسم على المنصة Stage فى برنامج Scratch

Copy	Pen	Move	Repeat

(5) يتم اختيار الأمر go to random position من مجموعة .... فى برنامج Scratch

Sound	Motion	Looks	Events

(6) نختار الحدث When Clicked من مجموعة .... فى برنامج Scratch

Sound	Motion	Looks	Events

(7) NumPy هى مكتبة فى لغة Python تستخدم بشكل كبير فى ....

علوم البيانات	الإحصاء	الذكاء الاصطناعى	كل ما سبق

الاختبار الثانى

مجاب عنه

15

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) نضغط على الرمز 🏁 في برنامج سكراتش لـ ....

إضافة كائن	إضافة خلفية	تنفيذ المشروع	تشغيل الصوت

(2) يستخدم الأمر .... من مجموعة Sound لجعل الكائن يصدر صوتًا في برنامج سكراتش .

play	start Sound	motion	events

(3) يستخدم الإحداثى (X , Y) لتحديد .... الكائن على المنصة في برنامج سكراتش .

حجم	مكان	شكل	اتجاه

(4) تستخدم لغة البايثون في ....

تطوير تطبيقات الويب	الذكاء الاصطناعى	التعلم الآلى	كل ما سبق

(5) توفر .... بايثون حلولًا جاهزة للكثير من المشاكل أو المتطلبات الشائعة .

مكتبات	برامج	مواقع	أجهزة

(6) يتم اختيار الأمر wait 1 seconds من مجموعة .... في Scratch

Motion	Events	Looks	Control

(7) ملف برنامج Scratch يأخذ امتداد .... في برنامج Scratch

Svb	Sb3	XLs	Doc

السؤال الثانى : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) المتغيرات من النوع String تستخدم لتخزين القيم العددية في لغة بايثون . ( )

(2) لغة بايثون تترجم الأكواد البرمجية سطرًا بسطر . ( )

(3) لا يمكن استخدام لغة بايثون في مجال الذكاء الاصطناعى . ( )

(4) لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر ، مما لا يسمح لأحد بتطويرها . ( )

(5) تضيف الخلفيات في برنامج سكراتش شكل جمالى للمشروع ويتم اختيارها من Choose a Backdrop ( )

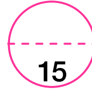
(6) يمكن من خلال القسم Pen في برنامج سكراتش تحديد لون وحجم خط الرسم . ( )

(7) يمكن أن يحتوى اسم المتغير في لغة بايثون على حروف أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية . ( )

(8) يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن من خلال الاختيار Direction في برنامج Scratch ( )

الاختبار الثالث

مجاب عنه



السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) تحتوى واجهة برنامج Scratch على منطقة .... التى تتجمع بها المقاطع البرمجية بترتيب معين .

مجموعة الأوامر	الكائنات	المنصة	البرمجة

(2) إذا كان هناك .... فى كود البرنامج سيتوقف عن العمل .

تطوير	بيانات	أخطاء	كل ما سبق

(3) الدالة .... تستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج .

cos( )	type( )	print( )	sin( )

(4) يستخدم الأمر .... لتكرار حركة الكائن عدد من المرات .

repeat	move	Looks	events

(5) دمج لغة البايثون مع لغات أخرى هذا يعنى ....

الاستخدام	التحديث	التكامل	المجانية

(6) الأمر When Clicked من مجموعة ....

Looks	Sound	Events	Motion

(7) يستخدم الأمر pen down لجعل القلم يبدأ فى ....

الحركة	الرسم	الحذف	التراجع

السؤال الثانى : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يحتاج الطالب فى برنامج سكراتش إلى كتابة الكثير من الأكواد المعقدة . ( )

(2) مكتبة NumPy تستخدم فى علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعى . ( )

(3) لتنفيذ المشروع فى برنامج سكراتش اضغط على الرمز 🏳 . ( )

(4) لغة البايثون تُعد من أصعب لغات البرمجة استخدامًا . ( )

(5) City="Cairo" نوع البيان للمتغير City نص . ( )

(6) لا يمكن مشاركة المشاريع مع الآخرين فى برنامج سكراتش . ( )

(7) لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة type() ( )

(8) لحفظ المشروع فى سكراتش من قائمة File نختار Open ( )

الاختبار الرابع

مجاب عنه

15

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) منطقة .... يوجد بها الكائنات المستخدمة فى المشروع .

البرمجة	المنصة	الكائنات	مجموعة الأوامر

(2) تمثل قيمة إحداثيات (x,y) .... على المنصة .

مكان الكائن	شكل الكائن	أوامر البرمجة	المقطع البرمجى

(3) يستخدم الأمر Set pen color to لتحديد .... القلم .

لون	حجم	شكل	صوت

(4) تزيد .... من كفاءة وفعالية البرمجة باستخدام بايثون .

الرسوم البيانية	المكتبات	البيانية	المواقع

(5) المتغير من النوع .... يستخدم غالبًا فى المقارنات واتخاذ القرارات .

String	Boolean	Number	Object

(6) .... يمكنك من كتابة أكواد بسيطة وتنفيذها مباشرة لرؤية النتائج .

Python Shell	Editor	Pc	Web site

(7) ناتج تنفيذ الكود (x=10.5:print(type (x))) ....

Boolean	int	float	str

السؤال الثانى : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يستخدم برنامج سكراتش واجهة مرئية تعتمد على اللبنات . ( )

(2) لا يمكن حذف الكائن من على المنصة . ( )

(3) يستخدم الأمر Start لإيقاف تنفيذ المشروع . ( )

(4) لغة بايثون لغة برمجة تستخدم لتطوير المواقع والتطبيقات . ( )

(5) مكتبة Pandas لتحليل ومعالجة البيانات . ( )

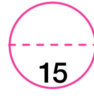
(6) يمكن دمج لغة بايثون مع لغة C و ++ C و Java ( )

(7) المتغيرات من النوع String تستخدم لتخزين الأسماء والعناوين . ( )

(8) لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة (_) . ( )

الاختبار الخامس

مجاب عنه



15

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يمكن تغيير حجم الكائن بتغيير قيمة Direction ( )

(2) يستخدم الأمر Repeat لتكرار حركة الكائن عدد محدد من المرات . ( )

(3) برنامج سكراتش لا يساعد على تعلم مفاهيم البرمجة الأساسية . ( )

(4) باستخدام قسم القلم Pen تستطيع تحديد لون وحجم خط الرسم . ( )

(5) Matplotlib مكتبة فى بايثون تستخدم فى علوم البيانات و الإحصاء و الذكاء الاصطناعى . ( )

(7) واجهة سكراتش متاحة باللغة الإنجليزية ولا يمكن تحويلها إلى العربية . ( )

(6) برنامج سكراتش يحتاج إلى مبرمجين مبدعين لاستخدامه . ( )

(8) يسمح برنامج سكراتش للطلاب أن يكونوا مبدعين أثناء التعلم . ( )

السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) من أمثلة الكلمات المحجوزة فى لغة بايثون .... والتى تشير إلى قيمة منطقية .

ALy	Gmal	Ahmed	False

(2) المتغير من النوع .... يستخدم غالبًا فى المقارنات واتخاذ القرارات فى الأكواد .

String	Boolean	Number	Object

(3) يمكن تعديل اسم .... بالضغط عليه وإعادة تسميته .

الكائن	المنصة	البرمجة	غيرذلك

(4) قيمة الانتظار فى الأمر .... تمثل 1 ثانية .

pen	repeat	wait	move

(5) من مميزات برنامج Scratch..

واجهة بسيطة	مجانى	مشاركة المشروع	كل ما سبق

(6) الأمر move من مجموعة ....

Looks	Sound	Events	Motion

(7) لتغيير اللغة فى سكراتش نضغط على الرمز..

1

الصف الأول
الإعدادى

2026

الكمبيوتر

و تكنولوجيا المعلومات والاتصالات



الإجابات النموذجية

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الأول

السؤال الأول :

(1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓

(5) ✗ (6) ✓ (7) ✓ (8) ✗

السؤال الثانى :

(1) الكائن (2) مكتبات بايثون

(3) الإنجليزية (4) Pen

(5) Motion (6) Events

(7) كل ما سبق

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثانى

السؤال الأول :

(1) تنفيذ المشروع (2) start Sound

(3) مكان (4) كل ما سبق

(5) مكتبات (6) Control

(7) Sb3

السؤال الثانى :

(1) ✗ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✗

(5) ✓ (6) ✓ (7) ✓ (8) ✓

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثالث

السؤال الأول :

(1) البرمجة (2) أخطاء

(3) print( ) (4) repeat

(5) التكامل (6) Events

(7) الرسم

السؤال الثانى :

(1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗

(5) ✓ (6) ✓ (7) ✗ (8) ✗

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الرابع

السؤال الأول :

(1) الكائنات (2) مكان الكائن

(3) لون (4) المكتبات

(5) Boolean (6) Python Shell

(7) float

السؤال الثانى :

(1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓

(5) ✓ (6) ✓ (7) ✓ (8) ✗

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الخامس

السؤال الأول :

(1) ✗ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓

(5) ✗ (6) ✗ (7) ✗ (8) ✓

السؤال الثانى :

(1) False (2) Boolean

(3) الكائن (4) wait

(5) كل ما سبق (6) Motion

(7)